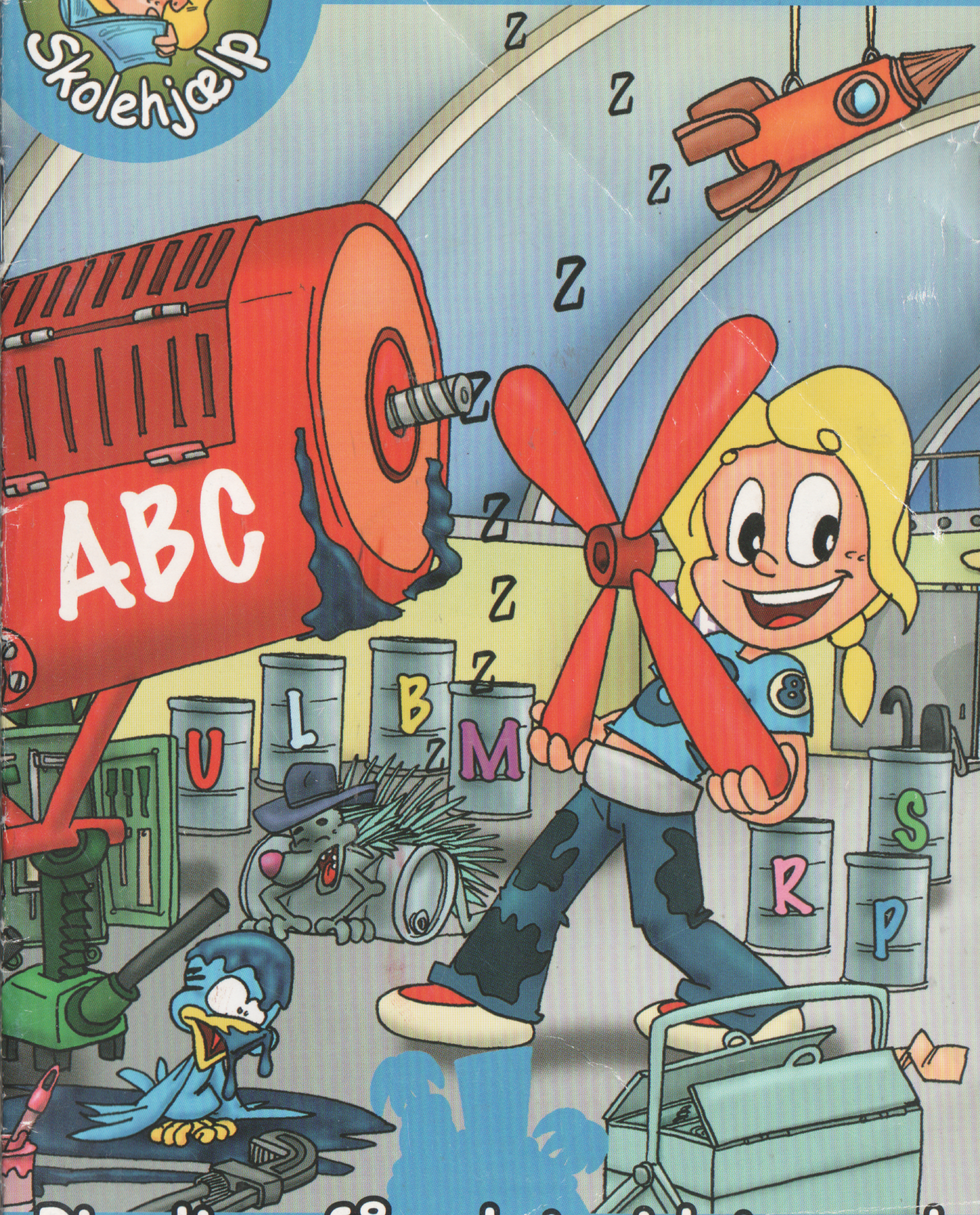
Pixeline Skolehjælp

Dansk

Lær at læse og stave



Pixeline får det sidste ord

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på cd-rom-enheden, hvorpå der står "Pixeline - Dansk".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe" og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"–knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline - Dansk" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixeline - Dansk" over på din harddisk.

3) Klik på "Pixeline – Dansk" ikonet

4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

Spil spillet

I menuen ses Pixeline på besøg i Bruces hangar.
Spillet går ud på at samle Bruces flyvemaskine, som består af fem dele.
Flyvemaskinen kan samles i tre farver, som svarer til 3 forskellige sværhedsgrader.

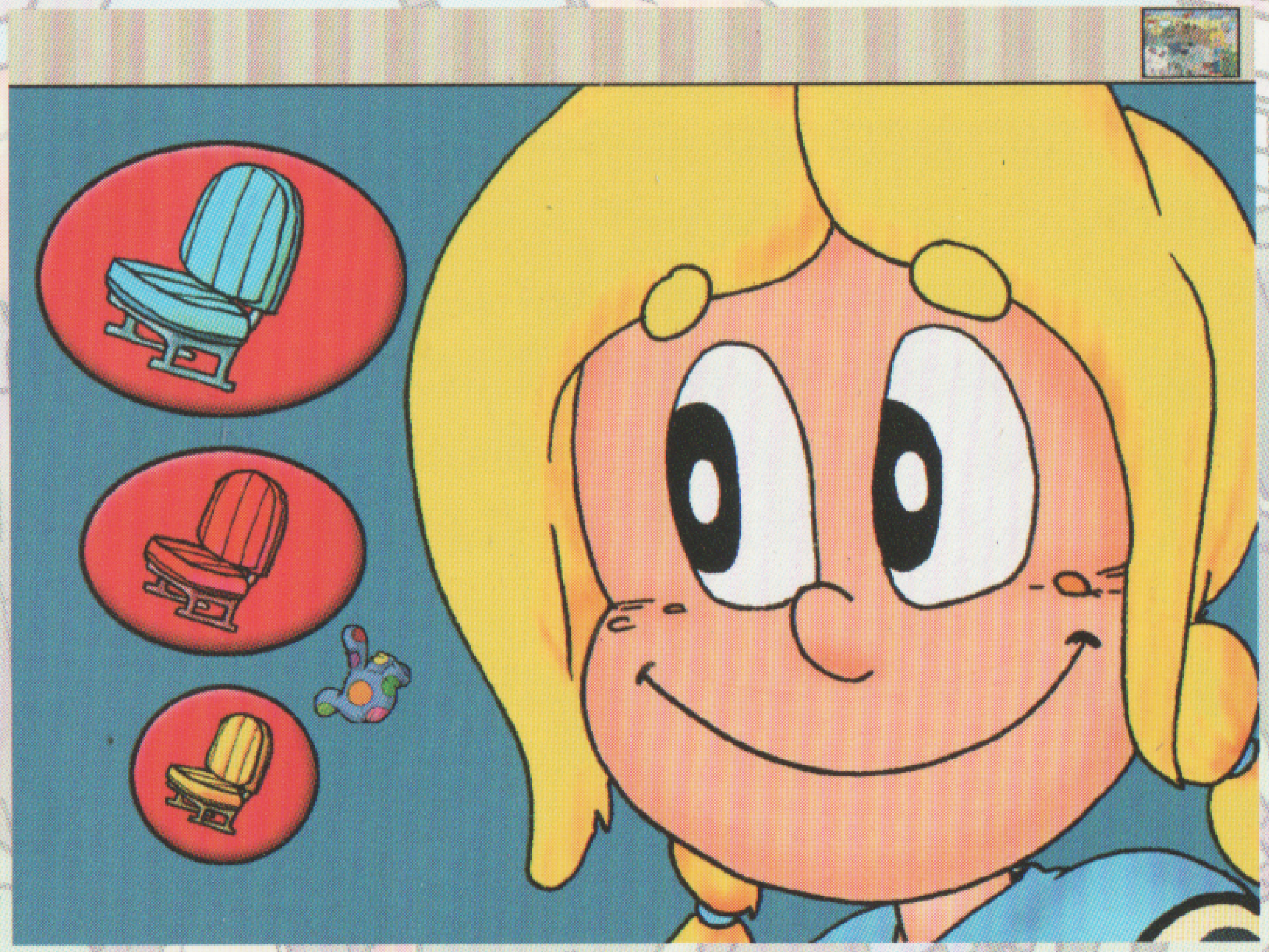
For at samle de fem dele skal der løses de fem opgaver, som du kommer frem til ved at klikke på symbolerne på flymanualen. Den sidder fast i Bruces pigge, i nederste venstre hjørne af skærmen.
Når du fører musen hen over et aktivt område, vil Pixelines "hånd" lyse med en gul ring, samtidig med at det aktive område skifter farve. Når du klikker på området med venstre museknap, bliver du sendt videre til det spil, du har valgt.
Hver gang et spil er gennemført, vender du tilbage til menuen, og den flydel, som du er blevet tildelt i spillet, toner frem på flyvemaskinen.
På den måde vil hele flyvemaskinen til sidst være samlet.

Rundt omkring i menuen kan der klikkes på Bruces værktøj, og Pixeline fortæller, hvad det er.

Niveauvalg

Når du går ind i et spil, fremkommer et niveauvalg, hvor der kan vælges mellem 3 forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste



Topbarren:

Øverst på skærmen ligger topbarren.
I topbarren ses hele alfabetet. Når man klikker på et bogstav, læser Pixeline bogstavet op.

Afslut spillet:

Man afslutter spillet ved at klikke på "SLUT" knappen, som befinder sig i højre side af topbarren, når man befinder sig i menuen.

Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven, og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.

Forældre Kontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan man regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.
Man kan også indstille spilletid samt se feedback.
Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder man endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.

Spilletid

Man skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at man klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og man vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.

Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.
Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

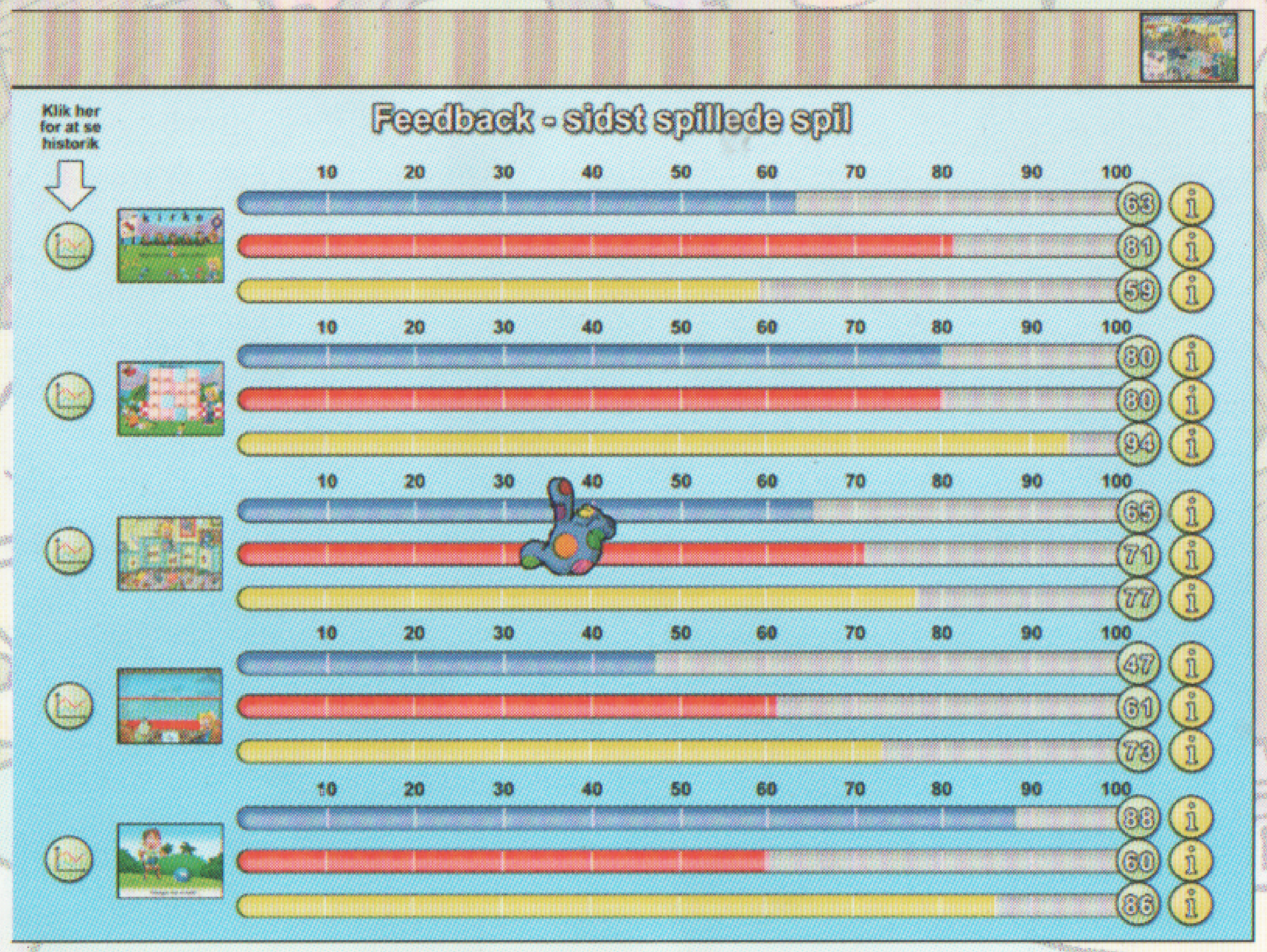
I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om.
Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre kurver, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene. (Se niveauvalg)

Kurverne viser, hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt.

For enden af kurven kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.

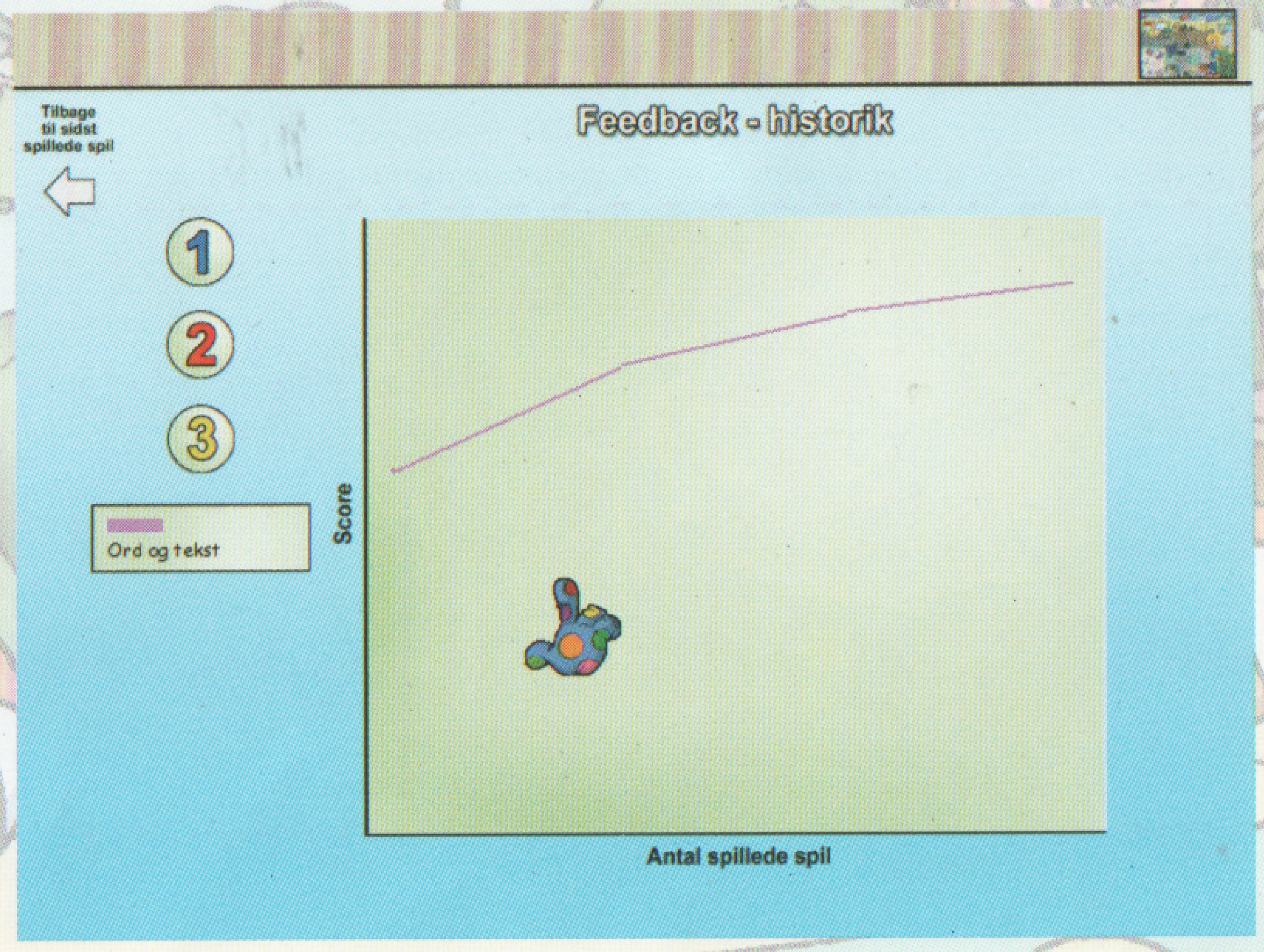


Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper.
Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.
Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.
På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.
Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer.
For at se udviklingen inden for et niveau, klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.
I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold.
I dette eksempel kan man se, at den lilla kurve viser opgaver, som omhandler ord og tekst. (Se de enkelte spil)

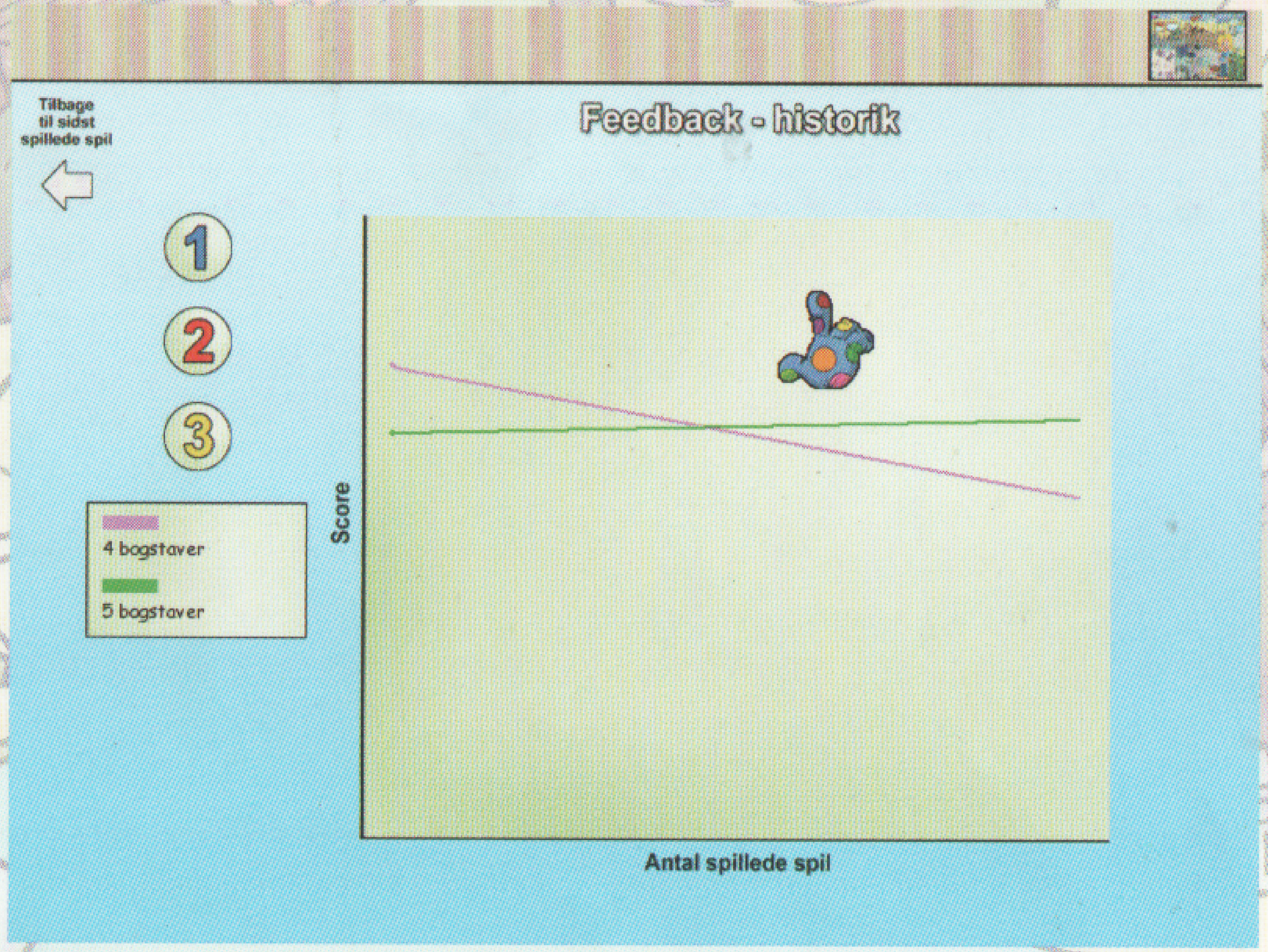


I nogle spil kan man komme ud for forskellige slags opgaver på det samme niveau.
I eksemplet på denne side er der på niveau 3 opgaver, som indeholder både 4 og 5 bogstaver. Der måles i de tilfælde på hver slags opgave for sig.
I eksemplet nedenfor er der således spillet 4 gange i alt. 2 gange hvor opgaven har indeholdt 4 bogstaver, og 2 gange hvor opgaven har indeholdt 5 bogstaver.

Der kan være op til 5 forskellige slags opgaver.

Du kan vende tilbage til sidst spillede spil ved at klikke på pilen øverst i venstre hjørne eller afslutte feedbacken ved at klikke på ikonet øverst i højre hjørne.

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback. (Nulstil feedback)



Tastaturspil - Maling

Tekno-tukanen Billboard Benny skal have reklametavlen til at fungere – så gæsterne på øen kan se reklamerne. For at få den til at fungere, skal du løse opgaverne på alle brikkerne. Når opgaven er løst, får du maling til flyvemaskinen.

Du skal selv klikke dig rundt til de forskellige opgaver på tavlen ved at klikke på opgave-brikken med musen.
Du skal enten trykke på et bogstav på tastaturet eller klikke med museknappen på et af bogstaverne i alfabetet i top for at løse opgaven.
Først når alle opgaver er løst enten forkert eller rigtigt, vil alle brikkerne vende om, og du ser billedsiden af brikkerne.
De opgaver, der ikke er løst rigtigt første gang, vender om igen, så du kan prøve en gang til.

Niv. 1: Bogstavgenkendelse
Niv. 2: Startbogstav
Niv. 3. Bogstaver i ordet

Spillet er styret med musen og tastaturet.

Sorteringsspil - motor

I dette spil skal du hjælpe Pixeline og Pip med at finde flymotoren ved at rydde op i Bruces rod.

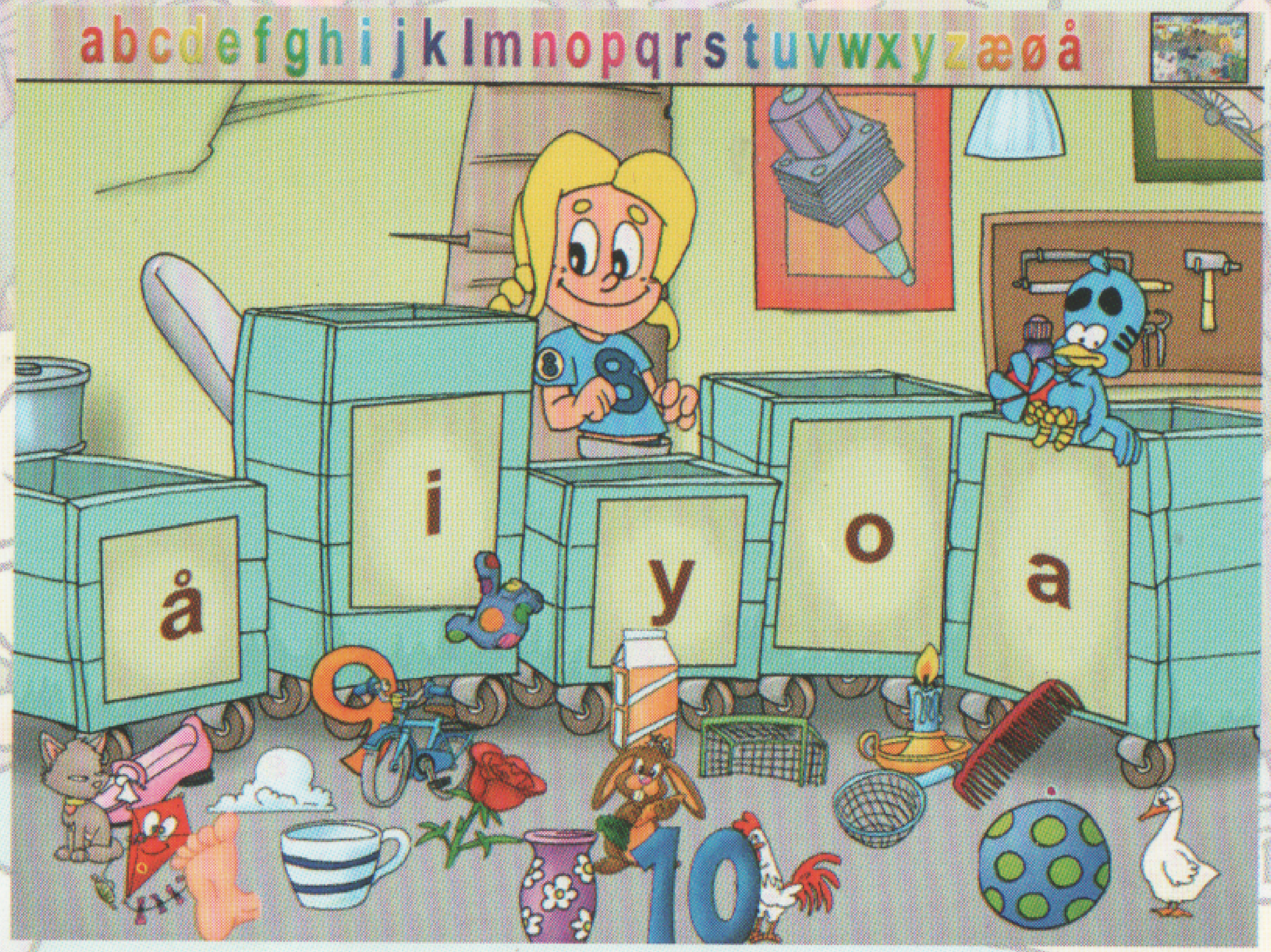
Pixeline forklarer dig, hvilke ting der skal i hvilken kasse ved, at du fører musemarkøren hen over kasserne.
Klik først på den ting, du vil sortere og derefter på den kasse, du mener, den passer ned i.

Eksemplet herunder er taget fra niveau 3, hvor der skal sorteres på en bestemt vokal i ordet.

Du skal sortere efter følgende kriterier:

Niv. 1:	En/et	Stor/lille
Niv. 2:	Startbogstav	Vokal/konsonant
Niv. 3:	Alfabetisk rækkefølge Vokal/konsonant Slutbogstav	Antal bogstaver Bestemt vokal

Spillet er styret med musen.



Fonetikspil - propel

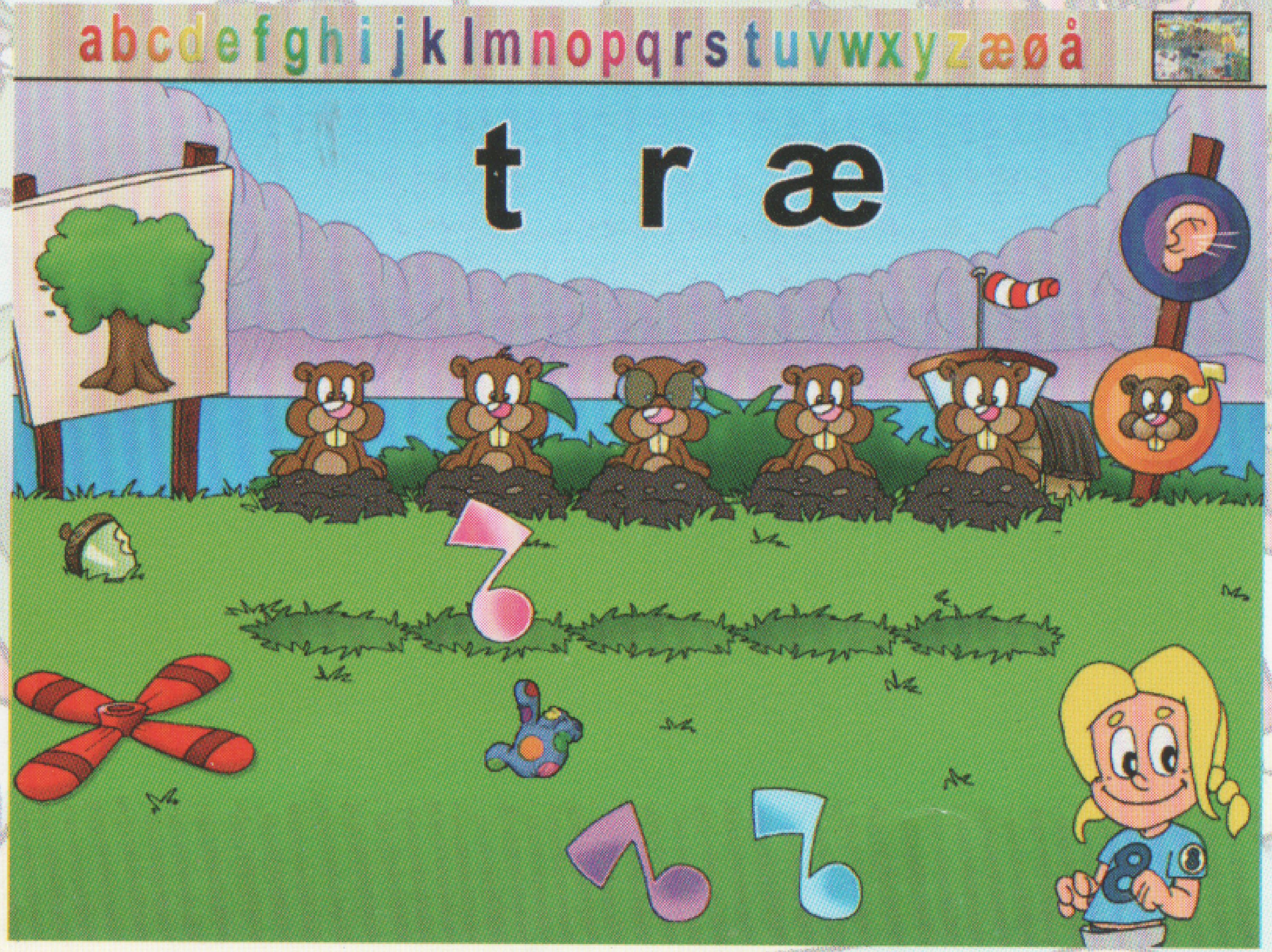
I dette spil skal man hjælpe Pixeline med at overtale de små jordegern til at aflevere propellen til flyvemaskinen.

Spillet går ud på at placere lydene (noderne) under de rigtige jordegern. Før musepointeren henover noderne, og jordegernerne vil sige nodens fonetiske lyd.
Klik derefter på noden, og placer den i det hul, du mener, er det rigtige.
Du kan godt bytte om på noderne, efter at du har placeret dem.
Hvis du er i tvivl om, hvordan ordet lyder, kan du klikke på øret i højre side af skærmen, så læser Pixeline ordet op.
Når du mener, at du har placeret noderne rigtigt, klikker du på "afspil-ikonet" med jordegernet, og jordegernerne vil læse de fonetiske lyde op.

Spillet er inddelt i følgende niveauer:

Niv. 1: 2 bogstaver
Niv. 2: 3 bogstaver
Niv. 4. 4/5 bogstaver

Spillet er styret med musen.



Stavespil - hjul

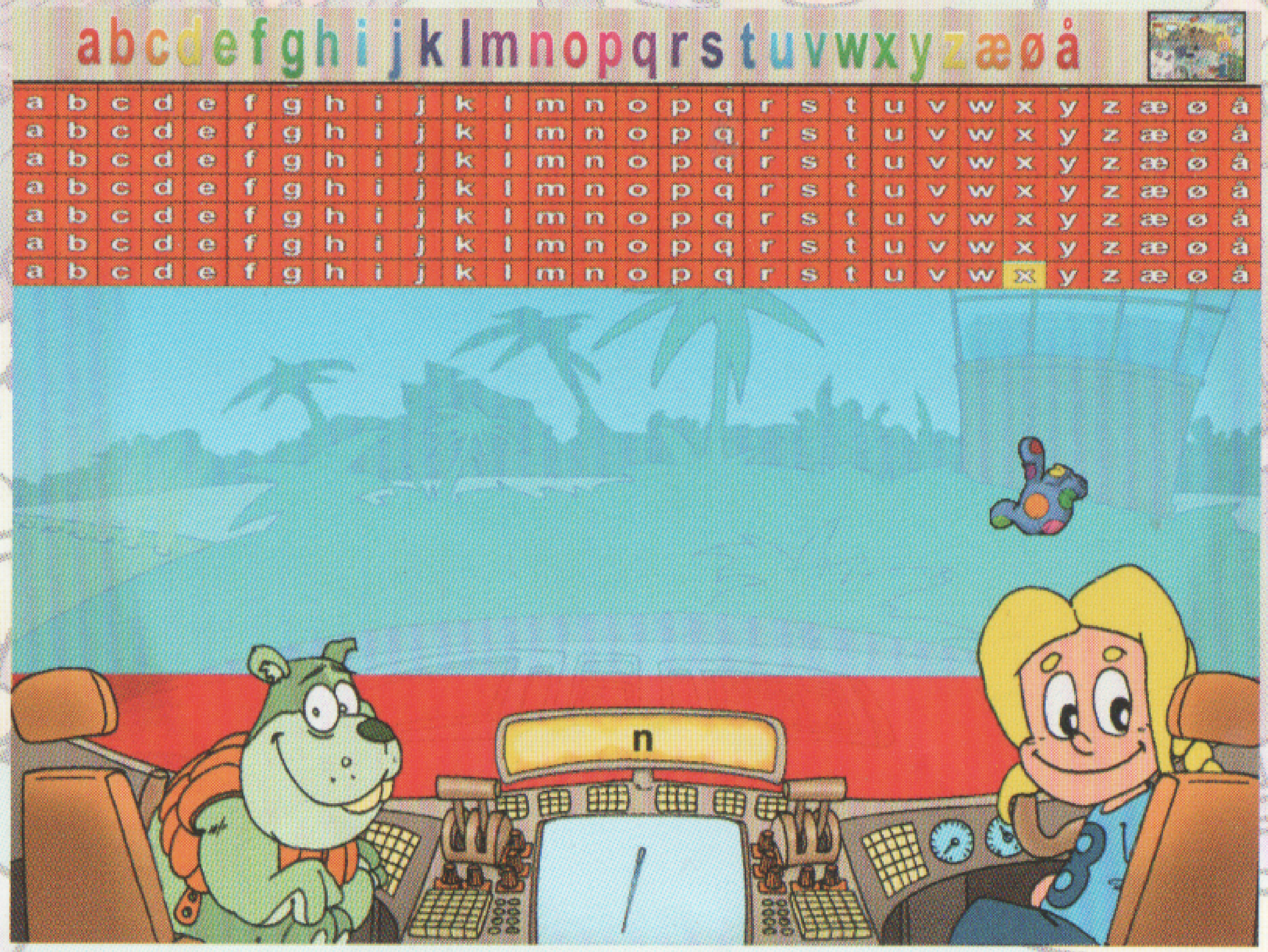
Pixeline besøger Morris i hans flyvemaskine.
Morris er i gang med en pilottest, som Pixeline skal hjælpe ham med for at få fat på hjul til Bruces flyvemaskine.

Spillet foregår på den måde, at der er en række med alle bogstaverne i alfabetet, der bevæger sig nedad.
Du skal stave til de billeder, som dukker op nederst på skærmen ved at klikke med musen, når det rigtige bogstav er markeret i den nederste række eller finde bogstavet på tastaturet. Men det gælder om at være hurtig, for ellers når bogstaverne ned, før du når at stave til alle ordene.

Hvis du synes, spillet er lidt for svært, kan du sænke hastigheden af bogstaverne ved at vælge en ny hastighed ved at trykke på en af tasterne 1 - 9.

Niv. 1: 2 bogstaver
Niv. 2: 3 bogstaver - bogstaverne bevæger sig hurtigere
Niv. 3: 4/5 bogstaver - bogstaverne bevæger sig endnu hurtigere

Spillet træner barnets øje/hånd koordination.
Spillet er styret med musen eller tastaturet.



Historielæsning - flysæde

Pixeline læser en historie op for bjørnen, hvorefter han afleverer flysædet til flyvemaskinen.

Spillet går ud på at klikke på de aktive elementer i historien, efter at hver sætning er læst op.

Niveau 1: Billede og ord
Du skal klikke på de elementer på skærmen, som angives ved at teksten "hopper" (f.eks. "drengen"). Når der er klikket på det rigtige aktive element, begynder næste ord i sætningen at hoppe.

Niveau 2: Ord og tekst
Nogle af ordene hopper efter oplæsningen væk fra deres plads – og det gælder nu om at klikke på ordene i den rigtige rækkefølge.

Niveau 3: Placere tekst
Alle ordene hopper rundt på skærmen – og du skal nu sætte dem alle tilbage på den rigtige plads.

Spillet er styret med musen.

Leg og lær med Pixeline Skolestart

Med Pixelines skolehjælp får dit barn den bedste skolestart, med spil der på en sjov og anderledes måde optræner børns evner inden for udvalgte fag.

Hotline:

Kontakt hotline på: hotline@kreamedie.dk

Internet:

Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.

www.PIXELINE.dk

HOTEL